For You

PER AMIGA

ATTENZIONE !!!
Tre • Tre • Tre
Giochi

Disco per AMIGA con:

Gioco del 15
Sferoidis
Qubert - 3D

Cad - Cam
Bytepacker

Microview

N°2

Editrice G.P. SYSTEM s.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano in corso Anno 1 N.2 Mensile di informatica L. 15.000



For You

Direttore Editoriale
Gian Piero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Segretaria di Redazione
Daniela Luzio

Hanno Collaborato
Marco Auletta
Loretta Cordara
Titti Laganà
Antonello Jannone
Laura Rangoni
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Stefano Mariani

Editrice
G.P. System s.r.l.
Via Gianferrari, 5 Milano

Redazione e Direzione
Via Voghera, 16 - 20144
- Milano -
Tel. Redazione: 02 - 8376867
Telefax Switch : 02 - 8376867
Tel. Banca Dati: 02 - 8376059

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Centro Arti Grafiche - COMO

Distribuzione per l'Italia e per l' estero:
EURO distri PRESS
Via Noto, 10 - 20141 - Milano

Sommario

For • You

Il periodico mensile per Amiga vi aspetta puntualmente nelle migliori edicole dal 15 al 20 di ogni mese.

For You periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £. 135.000

Comunicato ai lettori
Per richedere Abbonamenti o Arretrati compilare l' apposito questionario situato a fine rivista.

For You

Contenuto del disco

Applicativo

Cad - Cam

Guru - Creator

Dimostrativo

Microview

Giochi

Gioco del 15

Sferoidis

Qubert - 3D



Editoriale

Eccoci qui, amici lettori di **For You**, più grintosi che mai, difatti le vostre numerose lettere ci hanno confermato il buon successo di questa rivista per Amiga.

Nel numero due di **For You** , abbiamo cercato di migliorare la qualità, peraltro già di buon livello, per offrirvi un prodotto migliore.

Per voi che già conoscete bene l' utilizo del computer e per chi si affaccia timidamente alla tastiera, per i giovani e meno giovani, un software di qualità eccezionale, studiato e messo a punto per offrirvi immagini, suoni ed emozioni.

Le telefonate che hanno fatto seguito all' uscita del primo numero ci hanno riempito di orgoglio, e speriamo che una collaborazione così profiqua con voi continui anche nei prossimi numeri. La rivista è per voi, amici lettori proprio per questo l' abbiamo intitolata **For You**, per tanto saremo contenti di conoscere la vostra opinione, di ascoltare i vostri suggerimenti e i vostri desideri.

Nel darvi appuntamento al prossimo numero vi auguriamo buo divertimento.

Gian Piero Sciarrone

Riscopriamo con AMIGA il vecchio 64

Non pochi utilizzatori di AMIGA, sono giunti a questa macchina dopo una lunga frequentazione del buon Commodore 64. Molte volte avranno volto lo sguardo alla loro vecchia biblioteca di software con il desiderio di godersi un'altra volta un buon programma, senza dover riattivare il vecchio sistema magari recuperandolo dall'amico cui l'avevano ceduto.

Un desiderio così diffuso non poteva restare a lungo senza risposta nell'attivo mondo del software per Amiga.

Siamo quindi lieti che sia ora disponibile un buon emulatore del Commodore 64. "The 64 Emulator" è costituito da un dischetto e da un cavo di connessione tra la porta parallela di Amiga e il drive 1541 o 1571 o 1581.

Un piccolo manuale di istruzioni accompagna l'utente nelle operazione di installazione e start-up del programma.

Per prima cosa colleghiamo Amiga e il drive dedicato al 64.

Il cavo di connessione ha, ad una estremità, un normale connettore DIN esapolare, per il drive, e termina con un connettore DB a 25 poli che inseriamo nella porta parallela di Amiga.

Accesa la nostra macchina e caricato l'emulatore è con emozione che vediamo sullo schermo di Amiga comparire un primo schermo di ricevimento in ambiente 64.

Diamo l'ormai classica "SYS 64738" e comparirà qualcosa di molto simile alla schermata iniziale del 64.

Tornati così nel vecchio familiare ambiente e vediamo cosa ci è stato messo a disposizione per lavorarvi.

Premiamo contemporaneamente CTRL, HELP e avremo sullo schermo un menu di configurazione. Diverse le scelte disponibili, esaminiamole. Innanzitutto possiamo lavorare con schermo a colori o monocromatico, nel nostro caso scritte verdi su sfondo nero.

Da un piccolo controllo apprendiamo che simulare lo schermo a colori del 64 comporta per Amiga una buona dose di lavoro.

Restando in monocromatico otteniamo infatti un buon aumento di velocità; la cosa non ha forse importanza se intendiamo usare un word processor ma sui giochi la differenza è visibile.

Possiamo poi liberarci dei bordi superiori ed inferiori dello schermo e, cosa interessante, usare un buon font di caratteri alternativo a quello disponibile per il C 64. Per gli "afecionados" il vecchio set è comunque sempre disponibile.



Cosa ancora più interessante, se l'Amiga in nostro possesso è dotata di almeno un MB, possiamo usufruire di una espansione di memoria di ben 256 Kb. L'avessimo avuta in altri tempi! Naturalmente questa notevole riserva di memoria non è visibile da Basic, ma non pone problemi ai conoscitori anche superficiali del LM o a chi possiede programmi predisposti all'uso di memorie esterne .

Per quanto concerne le periferiche, questo emulatore consente di usufruire della quasi totalità delle risorse di Amiga dall'interno dell'ambiente 64.

Ad Amiga possiamo infatti collegare, oltre ai drive standar della macchina, tramite il cavetto, sia il 1541 e il 1571 da cinque pollice e un quarto sia che il 1581 da tre pollici e mezzo.

Possiamo inoltre aggiungere di poter utilizzare i floppy standard di Amiga sia in emulazione del 1541 che sotto Amiga-DOS. In emulazione 1541 possiamo usare i diversi tipi di file accettati dal 1541, sia il PRG, che USR, REL e SEQ. La capacità del disco sarà tuttavia quella normale.

Sotto Amiga-Dos potremo usare solo file sequenziali, USR e REL, ma la capacità del disco sara quella di Amiga cioè ben 880 Kb, con le economie di spazio facilmente immaginabili.

Altra intressante possibilità è l'utilizzo degli hard disk collegati ad Amiga, con le relative capacità di 10/20/30 Mb.

Per gli interessati ricordiamo che è necessario apportare una modifica alla start-up sequence presente nel dischetto contenente l'emulatore.

Basterà portare la start-up sequence presente sul disco del Workbench, che prevede la sequenza di installazione dell'hard disk, sull'emulatore.

Al sistema possiamo collegare inoltre, una vasta serie di stampanti. Infatti possiamo utilizzare sia quelle compatibili con C 64, collegandole con il drive 1541, che tutte le stampanti Amiga. Queste possono essere collegate sia tramite l'interfaccia seriale standard che la parallela Centronics.

Non abbiamo che da fare la modifica opportuna sul Workbench prima di caricare l'emulatore.

Purtroppo per chi non ha ancora una

stampante per Amiga , non potrà utilizzare direttamente dall'ambiente Amiga, le stampanti compatibili con il C 64 che già fossero in suo possesso.

Anche un'interfaccia ancora poco diffusa come il modem non è stata trascurata, in sede di progettazione dell'emulatore.

Possiamo infatti utilizzare un qualsiasi modem collegato alla porta seriale RS-232, in modo da raggiungere velocità normalmente non disponibili in ambiente 64 come addirittura i 19200 baud.

Non sono invece disponibili le velocità piu basse 50 o 75 baud.

Per le altre periferiche come joystick, light-pen, paddle non vi sono problemi dopo aver opprtunamente settato il menu di configurazione cui abbiamo accennato all'inizio.

Agli utilizzatori di Geos che sinora si sono lamentati dell'utilizzo del joystick, farà senz'altro piacere apprendere che potranno finalmente usare in questo ambiente il mouse di Amiga.

Dovranno solo selezionare la porta in cui è inserito per il movimento proporzionale.

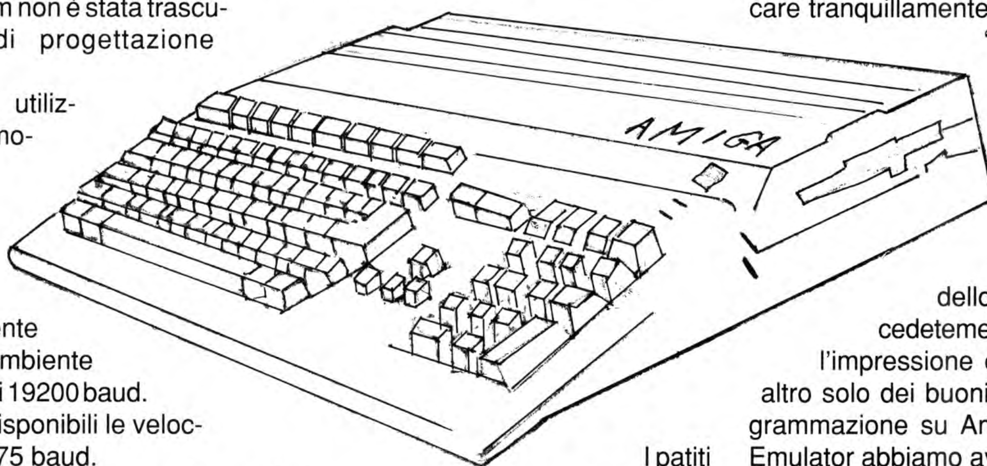
Unica mancanza di qualche rilievo quella della emulazione della user port. Ne sentirà in particolare la mancanza chi è abituato ad usare utility come il Simon's Basic. Evidentemente non si poteva pensare a tutto !

Avevamo accennato parlando della possibilità di usare schermi a colore o monocromatici alle differenti velocità derivanti dalla scelta.

La velocità a nostro parere è il vero punto critico di questo emulatore.

Rispetto al C 64 la velocità in simulazione subisce un calo di circa tre volte.

Se questo non è un inconveniente rilevante con programmi di elaborazione testi, o per gli adventure games, la cosa diviene inaccettabile con giochi arcade o con i simulatori di volo.



I patiti di questi giochi sono quindi avver titi.

Del manuale nella sua essenzialità non possiamo che parlarne bene.

Molto onestamente avverte che l'emulatore potrebbe non essere in grado di caricare un certo numero di programmi.

Sta a noi trovare quali. Con nostra sorpresa abbiamo infatti potuto caricare tranquillamente programmi come "Logo" che avevano invece dato difficoltà con il 128.

Per concludere, mentre altri emulatori dello stesso tipo precedetemente provati davano l'impressione di essere più che altro solo dei buoni esercizi di programmazione su Amiga, con The 64 Emulator abbiamo avuto la soddisfazione di avvicinarci ad un prodotto che, pur con le pecche evidenziate e forse non risolubili, cerca di costruire un ponte tra di due diversi ambienti.

Titti Laganà

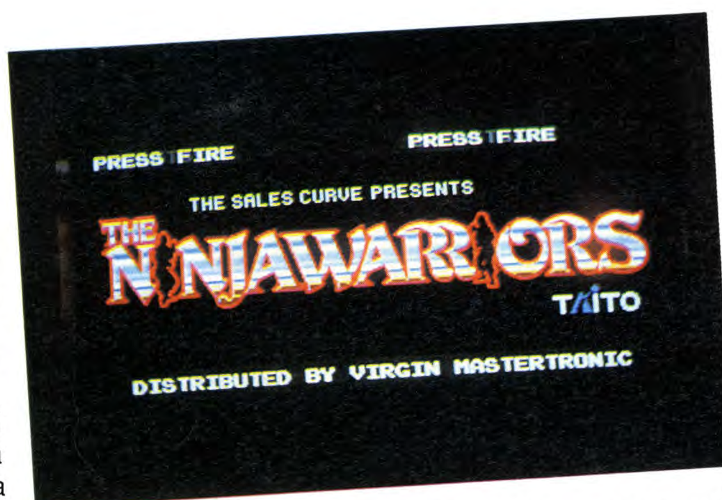
SOSTITUZIONE DISCHETTO DIFETTOSO

Qualora il dischetto in dotazione alla rivista **For • You** risultasse difettoso all' origine la Redazione si impegna alla sostituzione gratuita, mediante l' invio dello stesso, specificando il numero della rivista e le cause del mancato funzionamento.

Redazione **G.P. System s.r.l. Via Voghera, 16 - 20144 Milano**

The Ninja Warriors • *(Virgin)*

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
THE NINJA WARRIORS	💾💾💾	💾💾💾💾	💾💾💾💾💾	💾💾💾💾	💾💾💾💾



Quando vediamo un gioco come The Ninja Warriors non possiamo altro che infuriarci. Se considerate il numero di conversioni da coin-op miseramente sprecate, basta citare Turbo Out Run, Hard Drivin' e Chase H.Q. che scuse può avere una software-house per non realizzare un gioco di questa qualità!.

The Ninja Warriors è il risultato di una buona conversione, ma l'ultima volta che dissi una cosa del genere fu quando vidi Silkworm, e non è tanto sorprendente che siano coinvolti la stessa software-house e gli stessi programmatori.

L'anno scorso mi meravigliai per la qualità estrema della conversione di Silkworm, e pare che i programmatori tedeschi Ronald Pietker e John Croudy non se ne siano stati con le mani in mano per tutto questo tempo, ma si siano impegnati col preciso intento di migliorare se stessi.

Probabilmente il coin-op più conosciuto per l'area di gioco composta da tre schermi piuttosto che per l'originalitê dello schema di gioco, difatti The Ninja Warriors è un beat'em-up a scrolling orizzontale a due giocatori piuttosto lineare.

L'originale da bar offriva una sfida ben bilanciata con alcuni tocchi di classe, ma nessuno di questi sono risultati cosi' evidenti come nella conversione. Naturalmente il gioco è stato "compresso" per entrare in un solo monitor, ma la grafica é comunque rimasta ottima.

Nonostante l'area di gioco sia stata ridotta i ninja sono ancora molto alti ma ma fortunatamente ben animati.

Uno dei nemici più pericolosi, è il carroarmato, ha ben 17 fotogrammi di animazione che gli permettono di muovere la torretta più che fluidamente. Ci sono sei difficili livelli da affrontare il più complicato si presenta con ben 17 schermate che vi porteranno attraverso strade, aereoporti e palazzi alla ricerca del pericoloso Boss.

I vostri ninja saltano, camminano cautamente, parano i colpi con l'ausilio dei due coltelli che usano anche per sbarazzarsi dei nemici ma attenzione non bisogna però sprecare troppe shuriken inultilmente perché il loro quantitativo è limitato quindi è facile rimanerne sprovvisti proprio quando veniamo attaccati dai "ragni gobbi" che sono veramente pericolosi.

Buon divertimento e ricordatevi che è possibile giocare anche con un amico.

Antonello Jannone

💾 *SCARSO* 💾💾 *SUFFICIENTE* 💾💾💾 *MEDIO* 💾💾💾💾 *BUONO* 💾💾💾💾💾 *OTTIMO*

Onslaught • (Hewson)

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
ONSLAUGHT	💾💾	💾💾💾	💾💾💾💾💾	💾💾💾💾💾	💾💾💾💾



Per anni e anni le terre di Gargore sono state in guerra. Varie congreghe di guerrieri si sono massacrate combattendo l'una contro l'altra, morendo nel vano tentativo di raggiungere il controllo di quel mondo maledetto.

Ora pare che qualcosa sia cambiato; un gruppo di guerrieri, i più forti, i più abili, i più intelligenti, sono stati scelti dal dio Grewer.

Dotati di poteri straordinari e di nome "fanatics", in questo gioco dobbiamo prenderne le spoglie e sottomettere una parte di territorio. Dopo aver visualizzato la mappa del territorio che è divisa in quadranti ognuno dei quali è occupato da una banda di guerrieri bisogna scegliere quale territorio attaccare per poi entrare nel vivo della battaglia.

Bisogna farsi strada attraverso i nemici, fino ad arrivare al lato opposto del territorio per catturare la bandiera dell'armata nemica.

Partite armati di una mazza ferrata, ma lungo la strada potrete raccogliere altre armi, come palle di fuoco, bombe a mano, scudi protettivi. Il vostro dio protettore vi aiuterà durante il gioco, con formule magiche, talismani e bonus di energia che appariranno di tanto in tanto. Tutti gli oggetti raccolti verranno immagazzinati al fine di poterli utilizzare quando lo ritenete opportuno.

Qualunque contatto con un'arma o un nemico diminuisce la vostra energia, che potrà essere rimpiazzata raccogliendo una pergamena blu.

Bisogna sottolineare che mentre voi cercate di entrare in possesso della bandiera del vostro nemico, i guerrieri dell'altra congrega cercano di fare lo stesso con la vostra, quindi se fate sopravvivere troppi nemici rischierete di perdere il territorio Game Over. Conquistata la bandiera avversaria, prima di conquistare definitivamente il territorio, dovrete affrontare il capo dei guerrieri nemici che può essere un comandante, un generale, un lord o un demone, ognuno più forte del precedente, e solo vincendo il combattimento potrete affrontare la battaglia successiva.

Onslaught è uno stupendo gioco di violenza digitale, con il quale potrete letteralmente "spappolare" i nemici e, sebbene possa sembrare troppo difficile ben presto riuscirete a spadroneggiare. Graficamente è un piccolo capolavoro, dove gli sprite sono ben definiti e il sonoro fa la sua parte. Anche l'animazione è ad altissimi livelli, difficilmente riuscirete a vedere tutti i guerrieri nemici e tutte le posizioni che possono assumere.

Antonello Jannone

Per i lettori
di **For You**
solo software originale

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

Amiga che passione

Schermi

Sebbene il coprocessore grafico di Amiga, il Copper, permetta di definire e quindi far comparire sul quadro video contemporaneamente segmenti verticali e orizzontali dello stesso, é intuition, l'interfaccia utente di Amiga che implementa le particolari strutture di dati alla base grafica di Amiga, gli schermi (Screen). Gli schermi hanno una larghezza pari alla larghezza del display video. L'altezza può essere invece determinata dall'utente. Nel caso fosse inferiore a quella del quadro video ritroveremo il nostro schermo in fondo al quadro, non in mezzo o in alto.



E' possibile spostare questo schermo più in alto o in basso della sua posizione originale. Amiga basic non offre istruzione per agire su schermi di questo tipo, o 'short screen'. Rimandiamo la trattazione a quando avremo cominciato ad usare le routines grafiche del kernel. Come schermo di default il sistema mette a nostra disposizione quello del Workbench. Si tratta di uno schermo ad alta definizione (orizzontale), in modo non interlacciato (640x200 pixel), usa due bitplane per un massimo quindi di quattro colori. Possiamo selezionare la combinazione dei colori impiegati agendo sul programma Preferences; in caso contrario i colori di default sono il blu, il bianco, il nero e l'arancione. Da notare che quando lanciamo Amiga Basic, l'interprete basic non apre un proprio schermo e le finestre Output e List sono aperte sullo schermo Workbench. Senza un nostro specifico comando, l'output dei nostri programmi, in particolare di quelli grafici, sarà mostrato in una finestra avente le caratteristiche dello schermo Workbench prima messe in evidenza. L'utilizzo dello schermo del Workbench può farci comodo per provare piccoli programmmi od altro o può essere lo sfondo di un nostro programma applicativo, perché il lancio di Amiga Basic è già in essere e non richiede altre allocazioni di memoria. In tutti gli altri casi desideriamo lavorare su uno schermo da noi definito. A ciò provvede il comando screen che vediamo subito.

Screen

La sintassi del comando SCREEN è la seguente: SCREEN, numero di identificazione dello schermo, larghezza, altezza, profondità, risoluzione. I cinque parametri del comando devono essere sempre dichiarati in questo ordine e devono essere separati tra loro da virgole. Ciascuno di essi determina una delle caratteristiche dello schermo generato. Numero di identificazione dello schermo. Con il comando SCREEN noi possiamo generare sino a quattro schermi. Comprendendo nel conto anche lo schermo del Workbench, aperto di default, possiamo avere nel quadro video contemporaneamente attivi cinque schermi. Ogni schermo, in particolare, per mantenere un collegamento con le finestre che andremo ad aprirvi per i nostri programmi grafici, deve avere un proprio numero di identificazione. Lo schermo del Workbench è contraddistinto dal numero -1, gli altri saranno identificati dai numeri che noi assegneremo 1,2,3,4. Risoluzione. Anche se la sintassi ne prevede l'indicazione quale ultimo parametro del comando, la scelta della risoluzione precede logicamente quella dei rimanenti parametri. Combinando tra loro le possibilità a nostra disposizione - alta e bassa risoluzione orizzontale, modo interlacciato o non interlacciato per la risoluzione orizzontale - otteniamo questi quattro modi di risoluzione: Modo 1: bassa risoluzione orizzontale, modo non interlacciato. Sullo schermo 320x200 pixel. Modo 2: alta risoluzione orizzontale, modo non interlacciato. Sullo schermo 640x200 pixel. Modo 3: Bassa risoluzione orizzontale, monto interlacciato. Sullo schermo 320x400 pixel. Modo 4: Alta risoluzione orizzontale, modo interlac-

ciato. Sullo schermo 640x400 pixel. Al Modo 2 corrisponde lo schermo del Worbench di cui abbiamo già parlato. Gli schermi dei Modi 3 e 4 sono affetti da un visibile tremolio per via dell'interlacciamento. Nel caso avessimo bisogno di più schermi e di questi alcuni usufruenti del modo interlacciato, il tremolio riguarderebbe solo loro e non verrebbe trasmesso agli altri. Eventuali altri schermi in modo non interlacciato non ne sarebbero cioé affetti. Larghezza e altezza dello schermo. Una volta scelta la risoluzione dello schermo, possiamo determinare le sue dimensioni, larghezza ed altezza espresse in pixel. Natoralmente terremo presenti i limiti impostici dalla risoluzione scelta. Non sarà così possibile generare in modo 1 uno schermo con una larghezza di 350 pixel. L'ampiezza massima consentita è infatti di 320 pixel. Nel caso desiderassimo uno schermo con un altezza superiore a quella consentita possiamo farlo. Teniamo presente che il sistema lo collegherà a partire dall' angolo sinistro in basso.

La profondità di uno schermo, il numero cioè dei colori disponibili contemporaneamente, sappiamo che è misurata in bitplane.

Diamo qui di seguito il numero di colori disponibili in funzione della prfondità di schermo scelta:

Profondità, dimensioni dello schermo

Numero bit-plane	Numero colori
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32

ed occupazione di memoria.

Riteniamo che l'occupazione di memoria sia uno dei parametri da seguire con maggiore attenzione nella creazione di programmi grafici. il calcolo della memoria allocata per uno schermo non è dofficile.

Basta moltiplicare le trè dimensioni dello schermo (altezza, larghezza e profondità) tra loro per ottenere il numero dei bit necessari.

(altezza x larghezza x profondità)/8

Screen Close

Utilizzato uno schermo potremmo desiderare di chiuderlo per liberare la memoria che Amiga ha riservato per lui. A ciò provvede il comando SCREEN CLOSE che ha la seguente sintassi: SCREEN CLOSE numero di indentificazione dello schermo, il numero di identificazione dello schermo desiderato venga chiuso. Sinora abbiamo visto alcuni tratti generali del funzionamento della grafica di Amiga.

Abbiamo poi esaminato le caratteristiche del quadro video macchina ed imparato quindi ad aprire e chiudere gli schermi che costituiscono la superficie base del nostro lavoro.

Marcello Visani

Descrizione Programmi

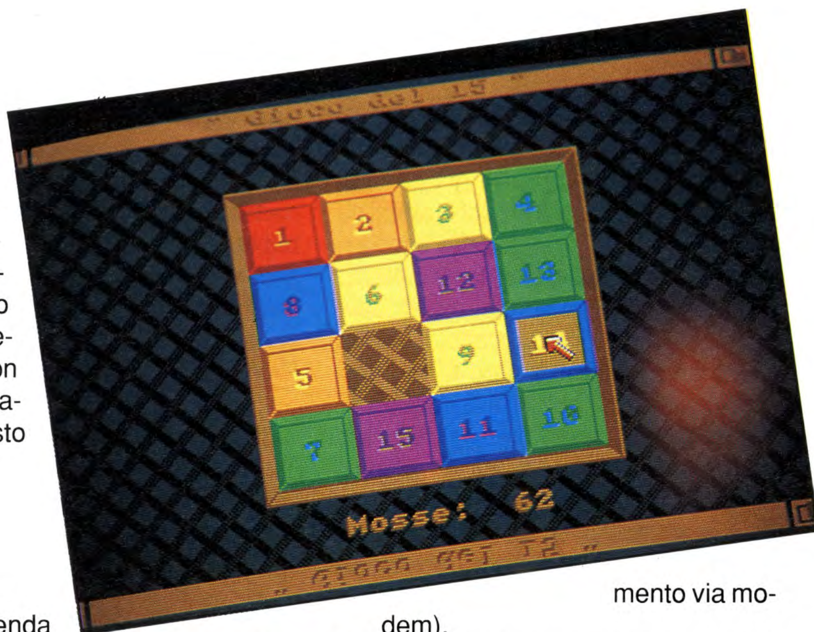
Sferoidis
Chi non ricorda il coin UP "METEORS" che tanto ci ha fatto disperare con la sua azione mozzafiato?
Beh! Eccone una fantastica realizzazione sul nostro pazzesco AMIGA.
Il game oltre ad una buona grafica ha degli ottimi suoni fra cui l' iniziale misica che ascoltata interamente ci consente con il cosumatissimo FIRE di iniziare il gioco, ecco i controlli:

Joy Destra	Ruota astronave a destra
Joy Sinistra	Ruota astronave a sinistra
Joy Su	Attiva Retro razzi
Joy Giu	Va in IPERSPAZIO
FIRE	Indovinalo tu ?

La trama del gioco è molto semplice: bisogna sparare, poi bisogna sparare ed infine bisogna ancora sparare.



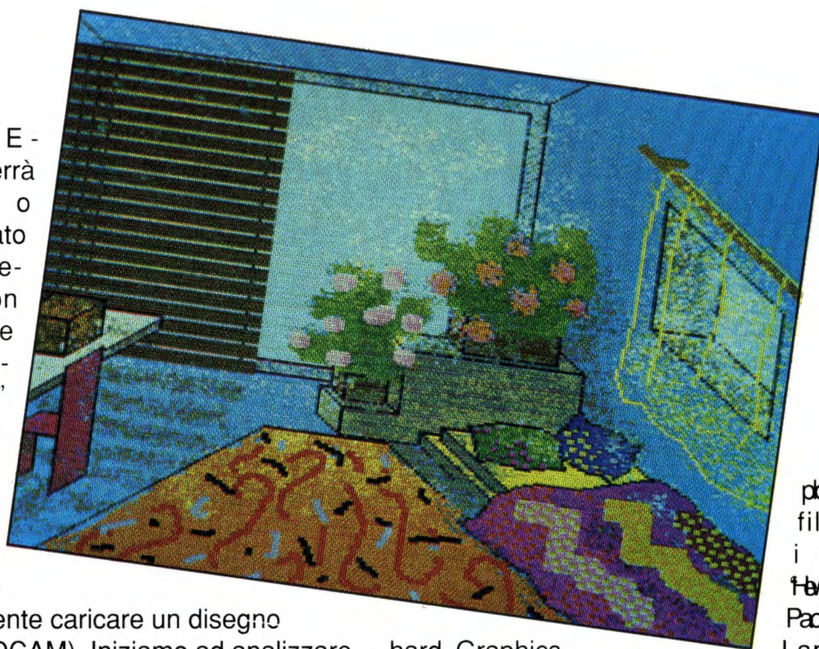
Qubert - 3D
Devi saltare in tutti i quadri per cambiare il colore delle caselle, ma attento ai mostri che ti inseguono e allo scorrere del tempo! La grafica è estremamente veloce e rende il gioco travolgente. I suoni sono ,naturalmente, digitalizzati. Che altro dire? Caricatelo e toccate con mano la giocabilità di questo GAME.



Gioco del 15
Un altra stupenda versione del mitico gioco del 15! Nella tavoletta formata da 8x8 posti, sono inseriti 15 pedine numerate, che si mischiano continuamente. Quando saranno ben mischiate premete il tasto del mouse, ed iniziate il gioco; Cliccando sulla pedina scelta, questa, si sposterà nella direzione dello spazio libero. Continuate così per rimettere a posto tutte le pedine, naturalmente cercando di fare pochissime mosse.
I suoni digitalizzati rendono il gioco più affascinante e la possibilità di caricarlo in task con un altro programma fa di "15" un gioco utile e confortevole nei momenti di lunga attesa (es. durante una lunga stampa, o una elaborazione, o un trasferimento via modem).
Per iniziare a giocare cliccate sul gadget in basso a sinistra, per uscire dal gioco cliccate sul gadget in alto a sinistra.

Cad - Cam
Cad - Cam è un fantastico disegnatore tecnico utile per tutti i tipi di applicazioni. L'CAD - CAM ha un ottimo set di istruzioni riguardanti il disegno (es. linee, quadrati, testi ecc.)e l'editing dell'oggetto definito (es. sposta, ridimensiona, ruota ecc.). In qualsiasi momento possiamo modificare il tipo di visualizzazione, come lo zoom, lo spostamento dell'immagine, la sovrapposizione di una griglia. Possiamo creare oggetti definiti a piacimento in modo da potere cambiare la struttura, sia del singolo oggetto che di un intero gruppo predefinito.
L'uso del CADCAM segue i canoni standard dei programmi di AMIGA. Tre sono le differenze principali:

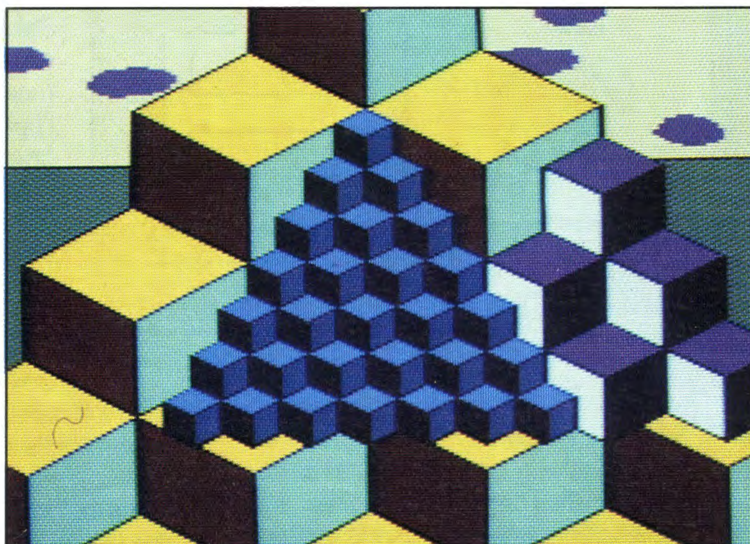
1)Nell'opzione di selezione degli oggetti l'CADCAM usa un suo metodo particolare: utilizzate uno degli attrezzi di editing per il tipo di selezione, a questo



punto uno degli oggetti del disegno inizierà a lampeggiare: se è quello giusto cliccate su SELECT altrimenti proseguite con MENU.

2)Mentre si disegna un oggetto (ad eccezione del testo) o editandone un gruppo (tranne per le colorazioni ed i tipi di linee) avete la possibilità di cancellare con il comando "MENU" il lavoro fatto, e di confermarlo con "SELECT"

3)Alcune funzioni di editing, per es. "Dimens.", richiedono informazioni addizionali, illuminando l'oggetto.
Dovrete quindi cliccare su "SELECT" o sull'angolo del BOX.
Concludendo, si può dire che con il comando "SELECT" si impartisce un ordine positivo, mentre invece con "MENU" si annulla un'operazione o si nega una scelta, come le usuali convenzioni AMIGA.
Installazione del CADCAM: CADCAM per funzionare correttamente ha bisogno dei files CADC.txt e CADC.rgb Se CADC.txt non è presente non funzionerà l'opzione di testo. Se CADC.rgb non è presente si attiveranno i colori di default. CADCAM ha anche bisogno della subdirectory "parti" nella dir di default l'CADCAM penserà che state usando il disco errato e vi chiederà il nome della directory da utilizzare per salvare i disegni.
La linea di comando: Digitando da CLI CADCAM ? comparirà un HELP aggiuntivo Digitando da CLI CADCAM "NOMEFILE" verrà creato o modificato un disegno con nome "NOMEFILE" (non specificando il nome del file potete ugualmente caricare un disegno dall CADCAM) Iniziamo ad analizzare tutte le voci del CADCAM. PROGETTO:
Nuovo Cancella il disegno
Apre - Apre un disegno che esiste sul disco per visualizzarlo o/e editarlo.



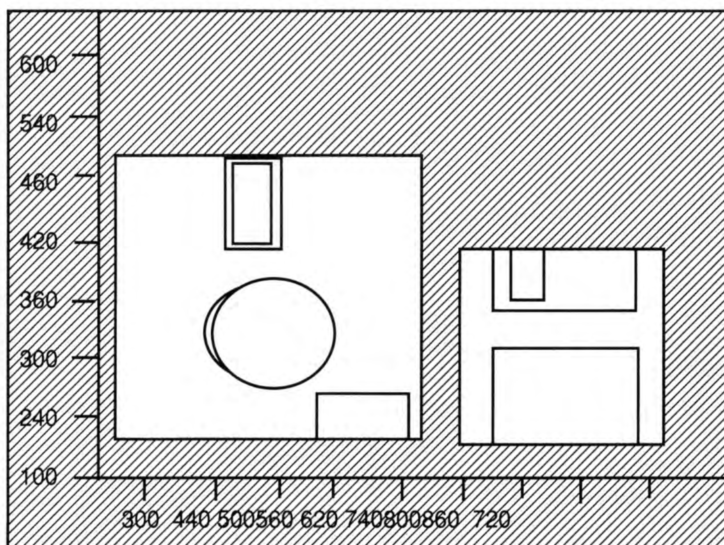
Salva - Salva il disegno nel disco con il nome attuale.
Il nome di default è "CADCAM.out"
Salva Come - Chiede il nome del disegno e lo salva sul disco.
Plotter - Salva l'intero disegno come un plot-file in "Hewlett Packhard Graphics Language". Il nome del plot-file ha l'estensione ".plt". Per stampare il disegno sul plotter copiate (comando copy) il file.plt nella device SER:. PlotCol. Simile a plot crea tanti file quanti sono i colori usati differenziandoli con l'estensione "0..F", il file con estensione "0" deve essere lanciato per primo perchè contiene i comandi di inizializzazione del plotter.
Gli altri file contengono i dati di tracciamento delle singole penne. Per la stampa vedi Plot. ESCE Abbandona CADCAM e chiede se si vuole salvare il disegno modificato.
PARTI: Apre include un disegno precedentemente salvato nel disegno attuale.
Salva - Salva sul disco un gruppo preselezionato
Salva Come - Salva Come, chiede il nome del gruppo da salvare.
Gruppo - Raggruppa insieme degli oggetti per modificarli o salvarli. Tracciate un BOX che racchiuda gli oggetti che volete raggruppare. Un oggetto può appartenere ad un solo gruppo. Se selezionate un oggetto che

fa gia parte di un gruppo, tutti gli oggetti del vecchio gruppo, verranno a far parte del nuovo gruppo. Esce Gr. Smembra un gruppo. Seleziona uno dei membri del gruppo e conferma con SELECT. **OPZIONI**: Ridisegn Ridisegna lo schermo. Zumma Ingrandisce lo schermo permettendone una migliore visuale per le modifiche nei particolari.

1)Seleziona un BOX il cui contenuto vuole essere ingrandito.

2)Clicca due volte consecutivamente sul punto da ingrandire, il disegno si ingramdirà di due volte. Sposta, Traccia una linea. Alla vostra seconda cliccata su SELECT CADCAM ritraccia l'oggetto come se la vostra prima cliccata, avesse afferrato un lembo di pagina. DisPieno Riporta alle dimensioni normali un disegno ingrandito. DimDis, pone gli assi sullo schermo tracciando le coordinate del disegno. (per osservarne l'effettiva modifica utilizzare il comando "Ridisegn") Griglia, attiva o disattiva la griglia. (per osservarne l'effettiva modifica utilizzare il comando Ridisegn) Assi Disattiva il puntatore normale e attiva gli assi. C-Grigl. Disegnando con questa opzione, si utilizzerà come passo di, spostamento la dimensione della griglia.(operazione non valida per il testo, cerchi e archi) C-Diseg. Come "C-Grigl" ma si collega al disegno più vicino.(non valido per il testo, cerchi e archi) Griglia- Riduce la griglia della metà. Griglia+ Amumenta la griglia del doppio. Coordin. Visualizza le coordinate del puntatore.

DISEGNA: Linea Traccia una o più linee concatentate fra loro. Cliccate due volte per finire il tracciamento. Box Traccia un quadrato o un rettangolo. Seleziona i due angoli opposti. Cerchio Traccia un cerchio. Clicca nel suo centro e muovi il mouse per la dimensione, clicca di nuovo per confermare. Arco Traccia un arco di cerchio. Cliccando una prima volta si seleziona il centro dell'arco, cliccando una seconda volta si seleziona il raggio, una terza volta si seleziona l'angolo. Copia Effettua la copia di un gruppo. Selezionando uno dei membri del gruppo, la copia segue il puntatore finchè non verrà



premuto "MENU" per annullare o "SELECT" per confermare la copia. DimTesto Setta la dimensione del testo. Traccia un box per indicare la dimensione del testo. Cursore, Indica la posizione del cursore del testo.

EDITA: (In ogni caso prima selezionate un gruppo da trattare) Cancella Cancella un gruppo selezionato. Dimens. Ridimensiona un gruppo selezionato. Cliccate sull'angolo del box e spostate il mouse per il ridimensionamento premete "SELECT" per confermare o "MENU" per annullare. Muove Muove il gruppo selezionato.

Lo spostamento sarà effettuato premendo sia "SELECT" che "MENU".

Ruota - Ruota il gruppo selezionato attorno al suo centro. Muovi il mouse per variare l'angolo di slore corrente. (non è possibile annullare l'operazione) SetL-Tipo Il gruppo selezionato verrà ridisegnato con lo stile di linea attuale. (non è possibile annullare l'operazione)

COLORI: Color Boxes Box rappresentante i sedici colori a disposizione. Posizionatevi su quelloche desiderate per la sua scelta.

Modifica Colori - Attiva la palette dei colori per la variazione delle tonalità dei sedici colori a disposizione.

Salva Colori - Salve i colori scelti su dislore corrente. (non è possibile annullare l'operazione) SetLTipo Il gruppo selezionato verrà ridisegnato con lo stile di linea attuale. (non è possibile annullare l'operazione)

COLORI: Color Boxes Box rappresentante i sedici colori a disposizione. Posizionatevi su quelloche desiderate per la sua scelta.

Modifica Colori - Attiva la palette dei colori per la variazione delle tonalità dei sedici colori a disposizione.

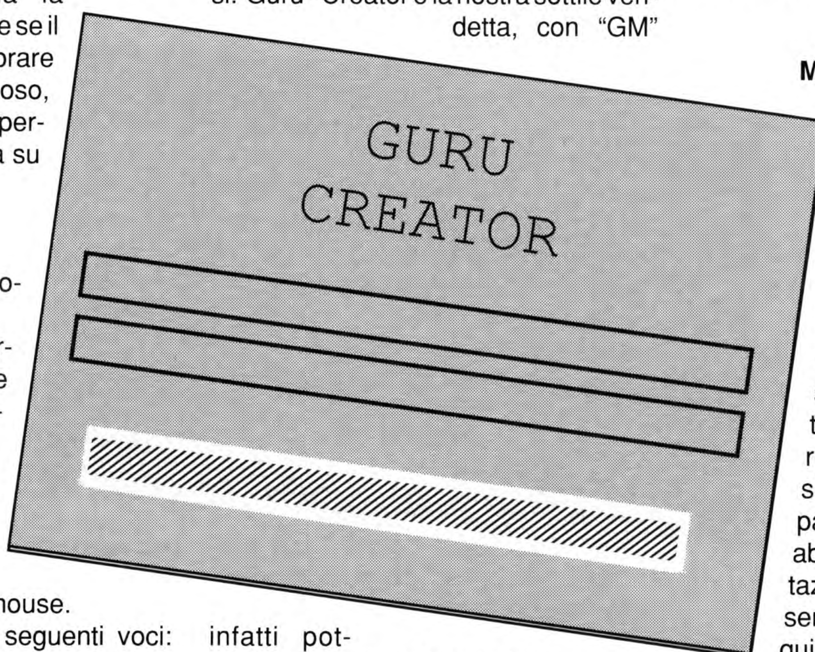
Salva Colori - Salve i colori scelti su disco nel file "CADC.rgb" in modo che ogni volta che richiamerete l'CADCAM verranno caricati di default i colori salvati.

Tipo Linea - Permette di variare il tipo di

linea per il tracciamento.
E con questo abbiamo finito spero di essere stato esauriente. Comunque l'CADCAM è molto semplice da utilizzare ed è un'ottimo strumento di lavoro. Per quando riguarda la stampa sul plotter ,anche se il suo sistema può sembrare estremamente macchinoso, è invece molto versatile perchè permette la stampa su tutti i tipi di plotter.

Bytepacker
Eccezionale Compattatore di File!!
Questo programma permette di compattare file fino al 50% della loro dimensione reale.
Il suo utilizzo è estremamente semplice; presenta un solo menu accessibile tramite il solito tasto destro del mouse.
Nel menu troviamo le seguenti voci: Apro Carica un file e lo compatta. (Se il file è già compattato viene automaticamente decompattato.) Salvo Registra un file sulla device assegnata dopo una compattazione o decompattazione.
ESCE - Esce dal programma Byte Packerr.
Nel display viene visualizzata la ram a disposizione la dimensione dell'attuale buffer, la lunghezza del file da compattare, la lunghezza del file compattato ecc.
Molto interessante le Windows dove è visualizzato il tempo di compattamento e la velocità di compattamento.
BYTE PACKER risulta quindi un programma ben fatto e veloce sia nell'utilizzo sia nella compattazione.
Unico limite trascurabile è la RAM a disposizione di cui il Byte Packer è estremamente ghiotto.

Guru - creator
Quanti di noi hanno imprecato alla comparsa del fatidico rettangolo rosso! Ebbene è venuto il momento di ribellarsi. Guru - Creator è la nostra sottile vendetta, con "GM" infatti potrete ricreare i vostri windows guru.



Non appena caricato il programma vi si presenterà lo screen con 4 opzioni e 2 linee di imput: Da sinistra abbiamo, "TEST" visualizza il guru appena costruito "SAVE" lo registra sul disco "INFO" Informazioni sul programma "ESCI" Esce dal programma.
Per definire il guru cliccate sulle linee di input e scrivete quello che desiderate. Il guru da voi creato viene registrato nel boot block e viene visualizzato al restart del computer.
Come avrete notato il programma è molto semplice da utilizzare, quindi non vi resta altro che iniziare a creare i vostri "guru" da inserire nei dischetti. Una piccola avvertenza: Il guru-creator funziona senza espansione di memoria, quindi prima di caricarlo disabilitatela.

Microview
Veramente eccezionale! Questo è un visualizzatore di molecole in 3 dimensioni, programma totalmente originale e nuovo per AMIGA!.
Molto semplice da utilizzare, basta solamente caricare una delle molecole a disposizione che subito, ed in tempo reale, potrete vederla ruotare in tutti i tre assi cartesiani sullo schermo. Nella parte bassa dello schermo abbiamo tutti i gadget per la rotazione. Sulla destra sono presenti 3 opzioni; A) possiamo quindi attivare lo schermo pieno, B) avere una descrizione dettagliata della molecola, C) uscire dal programma. La tecnica di animazione è veramente impressionante specialmente se si pensa che la rotazione avviene in tempo reale e senza rendering.

Figher Bomber • (Activision)

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
FIGHER BOMBER	🖫🖫🖫🖫	🖫🖫🖫🖫🖫	🖫🖫🖫	🖫🖫	🖫🖫🖫🖫



Ogni anno viene indetta negli stati del Wyoming, Montana e Dakota una gara di bombardamento con bersagli terrestri, in palio c'è un prestigioso trofeo e in lizza sono presenti gli equipaggi dei più sofisticati cacciabombardieri di tutto il mondo.
Voi siete un pilota che aspetta l'occasione buona per affermarsi e mettersi in risalto agli occhi del comandante della base , quindi dovrete affrontare tutte le difficili prove, portare a termine le missioni ed affrontare i più pericolosi intercettori di tutto il mondo.
Dopo aver selezionato il proprio velivolo tra il mitico F-15 Strike Eagle, l'europeo Tornado Panavia, lo svedese Saab Viggen, il russo MiG-27 e l'americano F-111. ,possiamo scegliere l'aereo che affronteremo tra un elenco di 7 pericolosissimi avversari.
Una volta espletate queste necessarie formalità, vi viene presentato il prospetto principale di Fighter Bomber, dove é possibile prendere confidenza con l'aereo sia per la fase di decollo che nella fase d'atterraggio, inoltre verifichiamo la possibilitàdel rifornimento aereo.
Una volta presa confidenza con il proprio potente aviomezzo, potete partire per la prima serie di missioni:
Le missioni segrete.

Ci sono quattro categorie di missioni:

SEGRETE
TATTICHE
STRATEGICHE
D' ATTACCO

Ognuna di queste é composta da altrettante missioni che possono essere affrontate solo se si completa quella precedente.
Bisogna quindi affrontare la missione "sleeper" dove bisogna individuare e distruggere un accampamento di terroristi che progettano naturlmente un attentato.
Il compito è relativamente facile anche per i principianti bisogna scovate il bersaglio, distruggerlo e tornate alla base di partenza per guadagnarvi la possibilità di accedere alla missione seguente.
Le missioni sono 16 ma nel caso doveste portarle tutte a termine rimane l'ultima possibilità unica di questo programma che ci consente di progettare le proprie missioni, salvarle e scambiarle con altri utenti Fighter Bomber, naturalmente quando verranno messi in commercio dalla Activision gli "Advanced Mission Disk".
Prima di partire per una altra missione dovrete armare al meglio il vostro potente bombardiere con armi appropriate, a seconda delle capacità di carico e della nazionalità , ovvio che non potete montare missili americani su un MiG!.

Dopo aver caricato per benino l'aereo non vi resta altro che partiree che il 3D vettoriale solido sia con voi.

Tornate vincitori!

Antonello Jannone

🖫 SCARSO 🖫🖫 SUFFICIENTE 🖫🖫🖫 MEDIO 🖫🖫🖫🖫 BUONO 🖫🖫🖫🖫🖫 OTTIMO

Darius • The Edge

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
DARIUS	💾💾	💾💾💾	💾💾💾	💾💾💾💾	💾💾💾



Siamo arrivati finalmente agli sgoccioli per quanto riguarda le conversioni da coin-op che hanno invaso il mercato lo scorso Natale.
Insieme a The Ninja Warriors e Space Ace é rimasto solo Darius, unica conversione della The Edge.
Sarà riuscita la software-house di Garfield a realizzare una conversione da coin-op degna di nota? Leggete oltre e lo scoprirete...
Bisogna ammettere che la The Edge é riuscita a fare più di quanto tutti si aspettassero.
L'effetto speciale piu imponente del coin-op erano i tre schermi che componevano l'area di gioco, ovviamente impossibile da replicare sull'Amiga.
Alcuni dei nemici erano estremamente grandi e il fondale scorreva ad una velocità molto alta.
Come potevano tentare una conversione pari-pari?
La soluzione é stata riscrivere il gioco quasi completamente. Il risultato non molto simile all'originale Darius, ma a Xenon 2 con lo scrolling in orizzontale.
Con la sua ambientazione sottomarina, Darius richiede al giocatore di blastare tutto quello che c'é in vista indiscriminatamente. Vedete comunque sottomarini, lanciamissili (che assomigliano ad astronavi spaziali) e un sacco di altri oggetti.
Ad intervalli regolari di tempo un pod entra nello schermo. I primi che vengono raccolti incrementano la velocità della vostra astronave e la potenza di fuoco, e con gli altri potrete ottenere altri armamenti.
Fra questi i missili a ricerca di bersaglio e grandi pod che vi aiutano nell'opera di blastaggio.
Quando vi avvicinate al solito mostro di fine livello le cose cominciano a farsi veramente calde: i guardiani sono giganteschi e pericolosi.
Difficili da eliminare devono essere colpiti in punti particolati che richiedono tempo per essere scoperti.
In questa fase viene mostrata la migliore grafica del gioco, ma anche i maggiori problemi per i giocatori meno professionisti.
Se la vostra astronave non è ben equipaggiata avete poche possibilità di vittoria.
Se perdete una vita, non venite rispediti all'inizio del livello con la possibilità di recuperare l'armamento perso, ma rimanete a confrontarvi con il grosso mostro.
Se avessi dovuto giudicare questo gioco solamente sulla qualità della conversione non gli avrei dato certamente una buona valutazione.
La grafica é ottima ben colorata e buono é il sonoro. Lo scrolling non é proprio il massimo della fluidità e della velocità, ma ci sono 28 livelli di pura e sana azione blastatutto.
Darius é un gioco da prendere in considerazione se siete dei fan dei buoni shoot'em-up di una volta.

Antonello Jannone

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

Abbonamento e Arretrati

Spettabile Redazione **GP System** s.r.l. Via Voghera, n. 16 - 20144 Milano desidero ricevere Abbonamento / Arretrati per la rivista **For You** alle seguenti condizioni:

☐ **Abbonamento** - 10 numeri della rivista al prezzo di £. **135.000** contenenti il disco programmi dal numero ____ compreso oppure ricevere:

☐ **Copie arretrate** della rivista **For You** al prezzo di £. **15.000** dei seguenti numeri: ____________________

Cognome Rag.Sociale ______________________ Nome ____________________

C.a.p. ______ Città ________________ Prov. ______ Tel. ______/__________

Che naturalmente invierete senza aggravio di costi all' indirizzo sopra citato.

Accludo assegno bancario di £. ____________________________

Accludo ric. vaglia postale di £. ____________________________

Intestato alla **G.P. SYSTEM s.r.l. - Via Voghera n.16 - 20144 - Milano**

ATTENZIONE - Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.

IMPORTANTE - Per l' emissione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice fiscale o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la **G.P. SYSTEM s.r.l.** non risponde di eventuali disguidi postali.

Data ____________ Firma per accettazione ______________________

For You

WASATCH PROFESSIONAL COMPUTER GRAPHIC SYSTEM

- PC 1024 ILLUSTRATION SYSTEM
- PC 4096 PRESENTATION GRAPHIC SYSTEM
- SOLID MODELING-3D RENDERING
- SCANNER COLORI AD ALTA RISOLUZIONE
- DESKTOP PUBLISHING INTERFACES



Uso combinato del sistema Presentation e di Scanner



Illustrazione realizzata con il sistema Presentation 3D

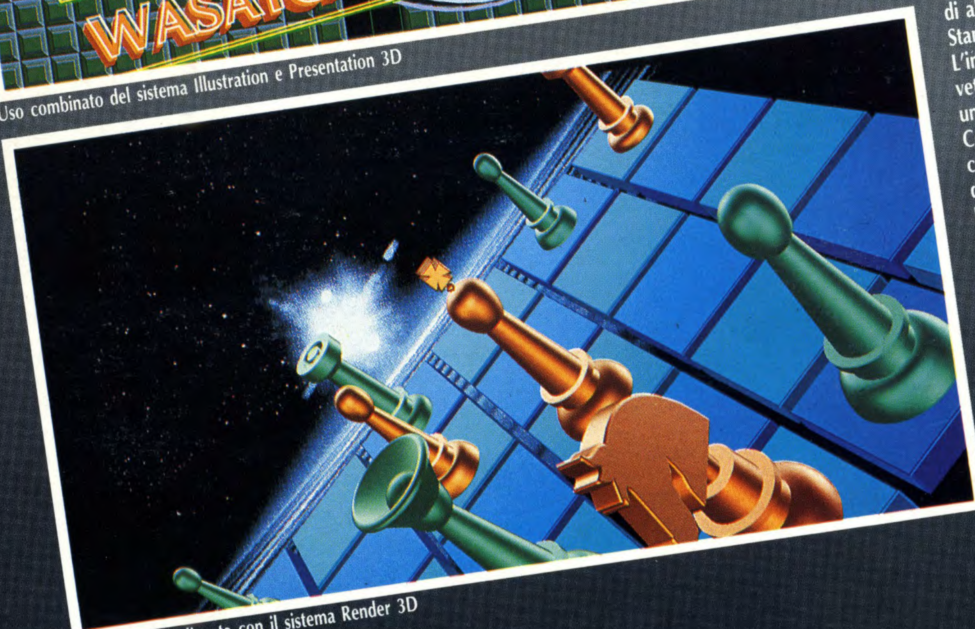


Uso combinato del sistema Illustration e Presentation 3D



Uso combinato del sistema Illustration e Presentation 3D

Il sistema Wasatch Computer Graphic è uno strumento veloce e flessibile dal costo contenuto per la produzione di diapositive, stampe a colori e trasparenti di alta qualità nonché immagini video con Standard PAL.
L'integrazione delle tecniche raster, vettoriali e di modellazione solida in un unico sistema basato su un Personal Computer ad alte prestazioni, permette di combinare illustrazioni, immagini acquisite da scanner a colori o da telecamera.
L'alta risoluzione delle immagini fino a 4000x4000 punti su diapositiva e la semplicità d'uso dei programmi guidati da menù ad icone rende il sistema WASATCH unico nel suo genere.


Illustrazione realizzata con il sistema Render 3D



K D S
Key Disk System



Il disco del Futuro